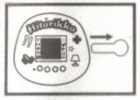
Hitorikko

Il gioco della vita virtuale ™

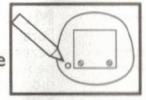
Hitorikko e' il tuo cucciolo elettronico. Curalo e crescera' rigoglioso come cresce. Se non dimostri impegno una volta che il gioco comincia, ti troverai in problemi e pertanto anche il tuo cucciolo. stai all'erta alle segnali di allarme. Hitorikko ti dira' quandro ha fame, quando e' annoiato, ammalato, ecc.

LEGGERE PRIMA DI INIZIARE II, GIOCO!



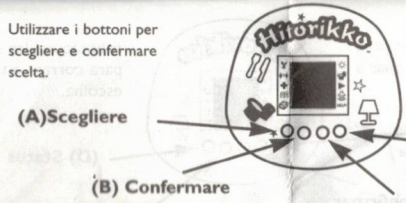
Per svegliare il tuo cucciolo Hitorikko devi fare tre cose:

1. Togliere l'etichetta che isola le batterie. (Verdi disegno a destra). Questo svegliera' il tuo piccolo amico dal suo lungo sonno.
2. Iniziare il gioco premendo con una matita o penna il bottone che si trova nella parte posteriore d'Hitorikko.
3. Metti a punto l'orologio, registrando l'ora alla quale ti trovi in questo momento. Cosi Hitorikko dormira' alle 9pm e svegliere i minuti e bottone (C) a destra per registrare.



Il tuo piccolo amico dovrebbe apparire nello schermo come un piccolo uovo pulsante. In pochi minuti l'uovo si schiudera' ed il tuo compito di crescere il tuo Hitorikko sano e felice comincia! Se prendi cura di lui crescera' per essere un amico educato ed intelligente, se invece lo trascuri sara' brutto e maleducato .La scelta e' tua!!!

Per crescere il tuo piccolo amico con esito, devi imparare 10 funzioni per Hitorikki, le quali ti permetteranno alimentarlo, allenarlo ed in generale mantenerlo sano e felice.



ALIMENTAZIONE

IL tuo cucciolo suonera' l'allarme quandro avra' fame.
Per alimentarlo:
1. Premere il bottone (A) per scegliere il simbolo "alimentazione". Dopo premere il bottone (B) per confermare. Adesso scegliere pranzo o spuntino con il bottone (A) e poi confermare con il bottone (B).

PULIZIA

Alcuni incidenti succedono nel gabinetto, il quale dovrai pulire regolarmente. Per pulire: Premere il bottone (A) fino a quandro il simbolo "gabinetto" appare sullo schermo. Dopo premere il bottone (B) per confermare e fare la pulizia ad Hitorikko.

LETTURA

Per calmare il tuo cucciolo scegli il simbolo rilassamento con il bottone (A) e dopo conferma con il bottone (B)

RISCALDATORE/TEMPERATURA

Il tuo piccolo amico puo raffreddarsi ammeno che tu mantenga una temperatura adeguata. Premere il bottone (A) fino a quando il simbolo "riscaldatore" appare sullo schermo, poi premere (B) per confermare. Poi scegliere "acceso" (ON) o "spento" (OFF) e poi conferma con il bottone (B).

ASSISTENZA MEDICA

Se il tuo cucciolo si ammala per mancanza di cibo o trascuratezza, dovrai portarlo al pronto soccorso per dargli asistenza medica.
Premere il bottone (A) fino a quandro il simbolo "pronto soccorso" appare sullo schermo. Poi premere il bottone (B) per confermare ed il tuo piccolo amico guarira'. Puo darsi che dovrai portarlo piu' di due volte al pronto soccorso, se il tuo cucciolo e veramente ammalato.

GIOCO 1

Diverti al tuo compagno con questo semplice indovinello. Il tuo cucciolo girera' velocemente. Usando i bottoni (A) o (B) prova ad indovinare su quale lato si fermera' il tuo cucciolo. Se indovini lui sara' felice. Il bottone (C) cancella il gioco.

GIOCO 2

Per questo gioco, premere il bottone (B) per far rotolare il dado. Se credi che il risultato sara dal 1 al 3, spingi il bottone (A), se pensi che sara' dal 4 al 6 spingi il bottone (B). Se indovini il tuo cucciolo sara' molto felice. il bottone (C) cancella il gioco.

LUCE Accesa (ON)/Spenta (OFF)

Quando Hitorikko dorme devi spegnere la luce.
Quando Hitorikko sveglia devi accendere la luce.
Premere il bottone (A) fino a quando il simbolo luce appare sullo
schermo. Poi premere il bottone (B) per confermare. Dopo, scegliere con il bottone (A) luce spenta e confermare con il bottone (B) una volta fatta la scelta.

CONTINUARE

Mentre dai da mangiare al tuo cucciolo questo simbolo apparira' sullo schermo per indicare che l'alimentazione e' in progresso.

AIUTO

Quando il tuo piccolo amico avra' fame, sara' ammalatoo infelice, questo simbolo apparira' sullo schermo. Decidi cosa abbisogna il tuo cucciolo (cibo, assistenza medica, ecc).

STATO GENERALE

Per controllare la salute generale e grado di felicita' del tuo piccolo amico, premere il bottone (D). Ogni volta che lo premi vedrai uno dei sei simboli che indicano come progressa lo sviluppo del tuo cucciolo. Spingi il questo bottone varie volte per controllare tutte le funzioni. Quando una linea e' totalmente nera, indica che stai facendo un buon lavoro, se invece la linea e' vuota, allora ripensaci alla strategia per crescere il tuo cucciolo.

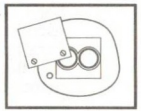
MORTE

Crescere il tuo cucciolo e' un lavoro a tempo e pieno e difficile. Qualche volta, nonostante il tuo sforzo, l'nevitabile succede cd il tuo compagno fortuitamente moure. In qualunque modo, non e' tutlo perduto. Spingi con una penna il bottoncino che si trova nella parte posteriore d'Hitorikko ed in breve tempo un' altro uovo apparira' per te per riprovarci. Ogni volta che ricominci, il gioco e' diverso, forse questa volta che sarai piu' fortunato. Dopo una lunga e felice vita il tuo amico morira' naturalmente e salira' al cielo come un angioletto.

Attenzione: Si consiglia di cambiare le batterie ogni volta che ricomincia il gioco. Vedi sotto per le instruzioni.

Per cambiare le batterie:

Assicurarsi che le batterie vengano cambiate da una persona adulta. Togliere le vite di sostegno dalla parte posteriore. Prendere nota della polarita' corretta prima di togliere le batterie. Rimpiazzare con batterie dello stesso tipo. Finalmente chiudere e riavvitare. Riiniziare il gioco spingendo con una penna il bottoncino che si trova nella parte posteriore. Per cortesia assicurarsi di scartare le batterie in modo appropriato.



ATTENZIONE! NON INDICATO PER BAMBINI SOTTO I 36 MESI A CAUSA DI PICCOLE PARTI.
• NON USARE PILE RICARICABILI CON QUESTO GIOCATTOLO.
• NON MISCHIARE PILE VECCHIE CON NUOVE A DI TIPI DIVERSI.
• ASSICURARSI CHE LE PILE SIANO INSERITE CON LA POLARITÀ CORRETTA.
• RIMUOVERE LE PILE CONSUMATE IMMEDIATAMENTE.
• NON GIRARE IL CIRCUITO CHE ALIMENTA I MORSETTI.
CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI!